

論文

迷宮としての絵本の世界
——ベンヤミン、瀬田、松居に基づくエッツ『もりのなか』の論究——

村田 康常

はじめに——絵本のなかへ

近現代の絵本の歴史は120年あまりあるが、日本で絵本研究・絵本論が本格化したのは1950・60年代からである。20世紀の絵本論のほとんどが、子どものための物語絵本を中心にして議論を展開しているが、その多くに共通する一種の比喩的な洞察がある。それは、子どもは絵本に入っていく、絵本が開いてみせる世界に入りこむという洞察である（Smith, 1953/1967, p. 116. 瀬田, 1985, p. 35. 松居, 1978, pp. 11-12, 15, 32, 35-36. 松居, 1992/2004, pp. 62-63. 松居, 1995, p. 178. 中川, 1982/2018, pp. 45-48. 松岡, 1987/2017, pp. 26-30. 渡辺, 1997/2016, p. 19）。

絵本へ入っていく、あるいは、絵本の世界へ入っていく、という表現が前提としているのは、比喩としてであれ、絵本がひとつの世界、ひとつの小宇宙を開示する働きをもっていて、子どもの読者は何らかの仕方でこの世界ないしは宇宙に入っていくという理解である。

本研究の主題は、この比喩的な理解を絵本の構造から読み解くことである。第1章では、子どもが絵本をどう読むかを論究する際の方法上の難点と、そのための問題設定について考察する。第2章では、日本の絵本論の地平を拓いた瀬田貞二の絵本理解をベースにして、子どもが絵本の世界に入っていくという主題を最初に詳しく論究したドイツの哲学者ヴァルター・ベンヤミンの議論を辿り、第3章では、まるで誘引力のある小宇宙のように子どもの読者をその世界のうちに呼び入れ、奥へ奥へといざなう絵本の構造について、アメリカの20世紀を代表する絵本作家マリー・ホール・エッツの作品を読み解きながら考察する。最後にまとめの章を設け、子どもは絵本の世界に入っていくという比喩的理解のもつ可能性と限界について考察する。

1. 方法上の難点——子どもの絵本体験をいかにして考察するか

絵本の世界は、想像の世界、空想の世界である。「大人はこの現実の中に、あまりにどっぷりつかりこんでしまっているので、空想の世界が見えなくなっています」と松居直は言

い、続けてこう言っている。「かつて子どもだった頃には、みんなその世界が見えたのです。また、その世界に住んでいたのです。」(松居, 1973, p. 295) もちろん、子どもも現実の世界に住んでいる。しかし、子どもは「遊びの名人で、空想と現実のあいだをいともたやすく出たり入ったり」(中川, 2018/1982, p. 139) して、現実の世界と空想の世界を重ね合わせて体験している。そもそも、空想を空しく実体のない想像だと見てしまうところに、常識に縛られたおとなの認識の固さがある。さまざまなイメージが織り成す世界を自由に架空し構想して、それを現実の世界に重ね合わせることもできるという子どもの空想的な想像力こそ、人間の認識や創造の本来の力だといえる。

絵本の世界に入っていくという比喻が当てはまるほど、子どもが絵本に没入しているときには、想像が現実を凌駕しているので、その体験を現実世界の側にいる(と信じている)おとなに現実世界の論理で伝えることができなくなる。また、わたしたちおとなが見ているのと同じ世界にいる(と、わたしたちが信じている)子どもが、想像力を通して同時にまったく異なる世界も体験していることに私たち自身が気づくことは困難である。そこに、おとなの常識の限界と子どもの絵本体験や遊び体験の特徴がある。「ことに、子どもの中でも、幼い子どもは、おとなから大きくへだたっていますし、自分では、精神の内部で起こっていることを、客観的に、他人に理解してもらえるように表現することはできないわけですから、なおさら、おとなの側から、こうではないか、ああではなからうかとさぐる必要があるように思います」(松岡, 1987/2017, pp. 92-93) と松岡享子は述べている。それでは、わたしたちおとなは、どのようにして子どもの絵本体験を内側から探ることができるのか。1950年代に始まる現代絵本論を語る上で最も重要な論考『児童文学論』を著したリリアン・H. スミスもまた、子どもの絵本体験を論じることの困難さを指摘しながら、次のように述べている。

幼い子どもは、あらゆる世界のうちでもっともプライベートな世界に生きている。彼らの思いや想像が、どのようなすばらしい、あるいは悲しむべき驚異と驚きに満ちているか、わたしたちは知ることができないし、かれらも知らせる言葉をもたない。子どもたちのなかには、言葉を使うことをあつという間に覚える子も、ゆっくり覚える子もいるが、いずれにせよ、彼らの心にむらがるさまざまな印象や、それらの印象が呼び起こす思いを人に伝える力が備わるのは、悟性的な理解力が形成されるのを待たなければならない。

わたしたちおとなが、幼い子どもの心や気持ちを親しく知るようになるのは、記憶と想像力と観察からだと思われる。(Smith, 1953/1967, p. 115. スミス, 邦訳, p. 221)¹⁾

子どもがどのような内的世界に生きているのかを、外から計量的に知ることは困難である。だからと言って、子どもからそれを直接聞きとることもほぼ不可能である。スミスが言うように、子どもには、絵本をどう読んでいるのかを言葉で十分に語ることを期待すべきでない。なぜなら、絵本の世界に入っていくという比喻で語られる絵本との出あいは、想像力の躍動による没入体験であり、おとなが事実だと期待することがらと想像された架空のものだと判断することがらが、子どもの体験のなかで混然となっている可能性が極めて高いからである。また、子どもが絵本体験を自発的に語る言葉もまた、その語りが生き生きとしたものになればなるほど想像力の躍動に満ちた語りとなる傾向があり、そうなる、想像力によって成立する絵本体験を、さらに想像力に満ちた語りで表現するという二重の難点が生じることになる。

そのためわたしたちは、子どもに自らの絵本体験を対象化して語ることを求めるよりも、むしろ、スミスが示唆するように、自分の子ども期の体験を記憶から呼び起こし、想像力を駆使して子どもの絵本体験に思いを巡らせて子どもと同化することを試み、また子どもたちの親しい隣人となって彼らに極力密接に寄り添って可能な限り彼らの生活の内側から観察することを試みるしかないだろう。

しかし、矢野智司は、もう一つの方法を提案している。

プルースト、ベンヤミン、ナボコフらに代表されるように、文学作品のなかには、子どもの体験を記憶にもとづいて再現するのではない別のタイプの記述スタイルが存在する。彼らは、子どもの体験を芸術的な生の瞬間として特権的なものとみなし、自分たち芸術家の生の在り方と重ね合わせて、自らの子ども時代の体験を比類なき精緻さでもって濃密に描写することを試みる。(矢野, 2003, pp. 57-58)

本論文では、スミスの示した記憶と想像力という方法をベースにしつつ、「子どもの体験を芸術的な生の瞬間として特権的なものと」みなし、芸術家の生の在り方と子ども時代の体験を重ね合わせるという方法を採用した代表的な文学者・哲学者として矢野が挙げた3人のなかから、絵本体験に関する濃密な記述を残したベンヤミンの言葉を辿って、子ど

もの絵本体験を追体験することにする。

2. 瀬田の絵本論とベンヤミンの絵本体験

2. 1. 絵本に子どもが入っていくための「結晶構造」としての「行きて帰りし物語」

スミスの仕事に多くを負いつつも比類のない独自の絵本理解を深めながら 20 世紀後半の日本の絵本論の地平を切り拓いたのが瀬田貞二である。瀬田は、「絵本のふさわしい年代の子どもたちは、…… 感覚の全部を動員して一途に絵本の語るふしぎな物語の世界へ没入していただけます」（瀬田, 1985, p. 35）と言い、子どもたちが没入できる絵本が備えている構造を論究して、リリアン・スミスを参考にしながら次の 3 つの特徴を挙げている。

(1) よい絵本は、はっきりしたテーマを持っています。

作者ののべたいことをすっきりした筋でのべています。〔中略〕

(2) 小さい子のわかる、親しい主人公が出てきます。

みている子とその主人公に同化できる本です。〔中略〕

(3) よい絵本は、りっぱな絵で挿絵してあることです。

物語のただの説明でもなく、勝手な解釈でもなくて、生き生きと語りかける絵でなくてはこまります。物語のおもしろさが何倍にもふくれていく絵、細部まで楽しくくり返してみられる絵、動きがあり色感のゆたかな絵、造型的にしっかりしていて、生命力のあふれた絵が必要です。（瀬田, 1985, pp.48-49）

この 3 点、すなわち、(1) はっきりしたテーマとすっきりした筋、(2) 子どもの読者が同化できる親しい主人公、(3) 物語を生き生きと語りかけて細部まで楽しめ、動きがあり、生命力あふれた絵という特徴は、どれも、絵本のなかに子どもが入っていくために不可欠の条件である。

特に、物語がはっきりしたテーマとすっきりした筋をもつためには、その物語を支えるしっかりとした構造が必要であると瀬田は言い、これを「作品全体を支える結晶構造」（瀬田, 1980, p. 188）、あるいは「文学としての結晶というべき構造体のようなもの」（瀬田, 1980, p. 236）と呼ぶ。「結晶構造」とは「お話の文法のようなもの」（瀬田, 1980, p. 235）であり、幼い聞き手がしっかりと物語の展開に乗って作品世界に入っているような話の「段取り」（瀬田, 1980, p. 235, 236）や「お話の組立て」（瀬田, 1980,

p. 235) である。

この「結晶構造」が典型的にみられるのが昔話だが、創作の童話や絵本にも、優れた作品にはさまざまな結晶構造が見いだされる。昔話の「むかしむかし、あるところに……」などで話を始める「発端句（発起句）」と「それからというもの……は末永く幸せに暮らしましたとさ、めでたしめでたし」などで話を締めくくる「結末句（結語句）」といった枠構造が、はじめに聴き手をお話の世界に導き入れ、終わりにお話の世界から送り出す「結晶構造」の代表であろう。

瀬田の絵本論の最大の業績のひとつは、子どものための文学がもつこの「結晶構造」のもっとも典型的な例として「行って帰る」という構造上のパターンを指摘したことである。物語全体の構造あるいは流れが、主人公がどこかに行き、そして帰ってくるというパターンになっている物語はすべて、この「行って帰る」構造をもっている。子どもの読者は、主人公や登場人物と一緒に、あるいは主人公たちに同化しながら絵本の世界に入っていく、絵本の世界のなかで彼らと一緒に冒険し、最後にまた現実の世界に戻ってくる。この往還運動をもっとも典型的に引き起こすような物語の構造が、「行って帰る」という構造上のパターンである。瀬田は、彼自身が訳した J. R. R. トールキン の『ホビットの冒険』（1937）の副題「行きて帰りし物語」（*There and Back Again*）に言及しながら、そもそも「人間というものは、たいがい、行って帰るもんだと思うんです」（瀬田, 1980, p. 7）と言っている。「行きて帰りし物語」の結晶構造は、物語の代表的な内部構造であるだけではない。この構造は、幼児期の、養育者や保育者との愛着関係をベースにした探索行動の構造そのものであり、故郷から未知の世界に旅立つ冒険と帰還の運動は、瀬田が言うように人間というものの生き方の基本構造でもある。そして、絵本の読みあい（読み聞かせ）や読書という行為そのものも、「行って帰る」という構造において成立している。絵本をはじめ、文学や物語というものが、本の開示する世界のうちに読者が入っていく、最後に現実世界に戻っていくという「行って帰る」往還運動のなかで成立する「行きて帰りし物語」だともいえるだろう。そして、この往還運動は、人生行路の縮図でもあるのだ。瀬田は次のように言っている。

「行って帰る」のにもいろいろな方式が考えられるわけで、少し複雑にして、別の、あっちの道を通って帰ってくるというふうなものもありましょうし、もっと複雑になって、はじめは一方的にだんだんエスカレートしながら進んでいきまして、それから急

にひゅっと元に戻るといふうなものもあると思うんですが、いずれにしても、小さい子どもたちは、「行って帰る」という構造をもったお話に一番満足を覚えるというのが僕の仮説なんです。(瀬田, 1980, pp. 7-8)

2. 2. ベンヤミンによる絵本の世界への没入体験

子どもは絵本のなかに入っていく、ということを最初に深く論じたのは、ヴァルター・ベンヤミンである。過ぎ去った日の記憶への遡行こそ、ベンヤミンの批評の方法論的な原点だと言える。ベンヤミンの批評の最大の特徴は、スミスが言った、記憶と想像力という方法がある極限までつきつめたところにある。もはや整合的で言語的な表現にはならないような断片化された記憶やその痕跡からでさえ、ベンヤミンは、それらの布置を読み取り、見失われた全体を描き出そうと試みる。ベンヤミンは、幼児期の体験を見事に語っているが、それは、過ぎ去った体験の記憶を呼び起こすような幼児期の印象を刻み付けた断片や痕跡が、いわばリマインダーのような役割を果たして、ふとその断片に出会ったときにかつての体験を五感に訴えるようにまざまざと想起させるからだだろう。その典型が、幼児期に親しんだ絵本である。幼児期に読んでもらったなじみの絵本は、おとなになってからも、手にとって表紙を見たりページをめくったりするだけで、幼児期のその絵本体験が、あるいはそのとき体験した情景や読んでくれた人の表情や気配までもが思いだされることもある。絵本は、歌や玩具とともに、幼児期の情景や気配や印象に満ちた、過ぎ去った世界の記憶をまるごと凝縮して蔵している卓越したリマインダーなのだ。ベンヤミンは、子どもの本の蒐集家としても有名だった。幼児期に愛読した絵本や児童書の一冊一冊を手にとるたびに、幼い日の思い出が鮮やかに、その質感や気配までも濃密に思い出されたことだろう。

「子どもの本をのぞく」というエッセイの冒頭で、ベンヤミンは、子どもがいかに絵本を読むかということについて、おそらくは幼児期に親しんだ絵本のあれこれを手にとることでもまざまざと想起された幼児期の自分自身の記憶のなかから、次のように語っている。

アンデルセンの童話に『王国半分とひきかえに』手に入れた絵本が出てくるお話がある。その絵本のなかでは、すべてが生き生きとしていた。『鳥たちは歌い、人間たちは絵本から抜け出して、おしゃべりをしました』。ところが王女がページをめくるときに、『鳥も人間もごたごたがおきないようにと、絵本の中に返ってゆくのでした』。アンデルセンのお話は、おだやかで感じのよいものが多いが、このかわいらしい作り

話もまた、これからここで考える問題に、紙一重のところまで近づきながら、通り過ぎてしまうのだ。絵本を眺める子どもに向かって、事物の方がページから抜け出してくるのではない。絵に見とれているうちに子どもの方が、絵の世界の色彩の輝きをたっぷり含んだ雲となって、ページのなかへ入ってゆくのである。子どもは、絵本を前にして、道教の道士の術をやってみせる。ページの表面というまやかしの壁にはばまれることなく、子どもは色つきの織物や色々な仕切りをすりぬけて、メルヒェンが息づいている舞台に立つ。(Benjamin, 1926/1969, S. 47. ベンヤミン, 邦訳, pp. 24-25)²⁾

絵本のページをめくるたびに、絵が生き生きと動き出し、物語の世界に引き込まれていくという子ども時代の体験は、誰もがもっているだろう。子どもは絵本の世界に入り込んでいく。これは、おとなにとっては神秘に満ちた秘儀であるが、大好きな絵本に夢中になっている子どもにとっては慣れ親しんだ体験である。おとなは錯綜した世界のなかの一片断として絵本と出会うが、子どもは絵本のなかで多彩な広がりをもった世界と出会う。無論、子どももまた、彼ら自身の生活世界のなかで絵本と出会う。だが、子どもの絵本体験には入れ子状になった体験の重層性がある。まず、子どもは、自分たちの生活世界のなかで、驚きに満ちたさまざまな体験の一つとして、絵本と出会う。そして、絵本のなかに入り込み、その絵本の世界でさまざまな体験をする。子どもは、自分自身の生活体験を絵本の世界の体験に重ねつつ、想像力を躍動させて絵本の世界に入っていく、そこで登場人物たちとともに、あるいは登場人物になって、冒険するのだ。それは、絵本に描かれた世界を想像のなかで再生産することではない。子どもは、絵本を読むたびに繰り返し新しく絵本の物語世界を開拓し、この世界をそのつど新たに探検し、発見し、創造するのである。何回も読んでもらった絵本が開示するのは、これまでに何度もすみずみまで探検してよく馴染んだ世界であり、しかも、読んでもらうたびに新しい広がりをもった未知の世界なのである。こうした多彩なイメージを喚起する絵本の絵について、ベンヤミンは次のように述べている。

こうした絵を子どもたちは自分のポケットのようによく知っている。彼らはまったく同じようにそれを何度となくほじくり返して、いちばん奥まで表にひっくり返してみたことがあるし、どんなにちっぽけな布切れやほつれた糸くずでも忘れてはいない。(Benjamin, 1926/1969, S. 48. ベンヤミン, 邦訳, p. 26)

このようなまなざしをもった者にとって、絵本のページの一枚一枚は、熟知した世界でありながら、いつも新しい何かがひそんでいる驚きに満ちた場所である。同じような体験は、『ぐりとぐら』などの絵本作家であり、17年間の保育経験をもつ保育者でもあった中川李枝子も伝えている。

私は見なれた絵本の、絵の裏側を飽きずに想像しました。現実には見えないけれど、絵に含まれている部分といいたいでしょうか。森に家があれば、扉や窓を開けてみる、というより開けてみないではいけないのです。〔中略〕絵に子どもがいれば、その子が生きた人間になって動き、しゃべるのを想像しました。(中川, 1982/2018, pp.60-61)。

子どもは、絵本を読んでもらいながら、生活世界からこの不思議な世界へと入り込み、好奇心に満ちた目で、その世界を探検し、細部まで分け入る。スミスは、「幼い子どもが、一つの絵本のなかに求めているのは、冒険である。自分自身も主人公とともにそのなかに入ってゆき、いっしょにその冒険に加わるような、絵で描かれた物語である」(Smith, 1953/1967, p. 116. スミス, 邦訳, p. 224)と言っている。子どもたちは、開かれた絵本のページのなかに日常を超えた世界を見るだけでなく、次には、その世界に入り込んで、その世界のなかで出会う、興味をそそるさまざまな事物や出来事に関与し、登場人物とともに冒険をする。そして、この不思議な世界が自分たちの日常の生活世界を遥かに超えたところまで広がっていくそのすみずみまで、あくなき好奇心で探索し、細部にさまざまな物語を発見し、この世界の彼方の地点まで遠く深く踏査するとともに、それが日常の世界と密接につながっているような境界線上を行ったり来たりしながら自在に両世界を重ね合わせる。このような没入を容易にしてくれるからこそ、「行って帰る」という物語構造は、絵本や童話や昔話の典型的な「結晶構造」になっているのだろう。この構造に乗って子どもが絵本の開示する世界に入っていくとき、その没入や冒険や探検といった内的な活動は、子どもの想像力と好奇心によって駆動されている。瀬田は、「よい絵本」の条件の第2に「みている子がその主人公に同化できる本」を挙げていたが、子どもは絵本の世界の登場人物となり、主人公に同化し、あるいは主人公たちと一緒にあって、この世界を旅するのである。中川の言葉を続けて引用しよう。

幼い子が自分の足で歩いて、見たり聞いたり触ったりできる範囲はごくかぎられて

います。でも心はどこまでも広がっていきます。想像力さえあれば、空を飛ぶことも海にもぐることもできるし、お姫様や魔法使いにもなれるし、象にだってなれます。

（中川，2018/1982，p. 45）

あらゆる登場人物に同化し、仲間となり、時には何役にもなりきって、子どもは絵本の世界に遊ぶ。想像力が開く世界を好奇心のおもむくままに探検し、そこで出会う者たちとともに冒険することは、たとえ体はまったく動かさなくても子どもにとって遊びであり、この上ない楽しみなのだ。想像力によって活性化されたこの遊びの感覚を絵本体験のなかでいわば全開にすることで、子どもは絵本の世界に入っていく、その世界で冒険する。もう少し中川の言葉を見てみよう。

死ぬのも生き返るのも意のまま、ほんのちょっとしたきっかけが子どもの想像力をかきたてて、とてつもない空想の世界を生み出します。幼児の遊びっぷりを見ると、現実から空想へずっと入っていく、心ゆくまで遊んでいるのがよくわかります。

子どもは絵本を見ると、身を乗り出してきました。まさに遊ぶときと同じ、絵本の世界に身も心も入っていく感じです。そうして、絵本の中で主人公と一体になってさまざまな体験をします。それは心の体験と呼ばれますが、現実ではとても味わえないことを想像で味わうのです。（中川，2018/1982，pp. 45-46）

ことさら「行って帰る」という物語の結晶構造をもたない作品でも、絵本体験や読書体験はすべて、本が開く世界に行って、そこから現実の世界に戻ってくるという往還運動のなかで成立している。絵本の世界に遊んだ子どもは、その体験による満足や発見の感動とともに多くのものを得て現実世界に戻ってくる。しっかりとおとなに見守られながら生活する子どもにとって、現実世界もまた、遊びの世界であり、さまざまな登場人物とともに冒険する世界である。想像力と好奇心が活発に働いてさえいれば、現実世界も絵本の世界と同様、遊びの世界、「とてつもない空想の世界」になる。絵本体験はこの現実世界でのとてつもない空想と遊びの体験をより豊かにする。中川は、絵本の世界への没入と現実世界への帰還がいずれも遊びを喚起し、遊びのうちでなされる往還運動であることを、次のような明晰な言葉で語っている。

子どもは絵本へ一歩も二歩も踏みこんでいき、自分もそこにおさまってしまいます。ですから幼児にとって絵本がくり広げる世界は生きていて、現実そのものとして受け止められるのだと思います。

その体験はそれっきりにならないで、きっと、子どもの生活に顔を出してきます。それも、遊びに生かされることがいちばん多いようです。何しろ子どもがその気になれば、世界はどのようにでも変わるのですから。何事も想像力次第です。(中川, 2018/1982, pp. 47-48)

絵本の世界に入り込んで、そのなかで遊び、冒険した子どもたちは、絵本を読み終えたあとはその絵本体験のなかから日常の生活世界を見ることができるようになる。そうなる、と、絵本を閉じた後にも、すべてが子どもにとって絵本の世界と同様、驚きと楽しさ、不思議と発見に満ちた物語とイメージの世界になる。こうして、絵本は子どもの世界を重層的に広げていき、生活のなかで出会う絵本、絵本のなかに広がるとてつもない空想の世界、そこに入っていった子どもたちが現実の世界に戻ってきて展開する絵本の世界にもとづく遊び、というように入れ子状に幾重にも展開するなかで、生活世界にも侵食し、日常を多彩に彩って、イメージと物語の世界と生活世界を子どもが自在に行ったり来たりする通路になるのである。大好きな絵本をまるで台本（スクリプト）³⁾ のようにして、登場人物になりきってごっこ遊びをはじめ子どもたちは、重層化した世界のなかで、想像力と現実性との境界線をたやすく越えていく。絵本が喚起した想像力は、なじんだ日常生活の場を秘密と冒険に満ちた魅力あふれる世界に変える。

絵本は、こうして、子どもの眼前に、驚きに満ちた世界を全体として開示する。子どもは、こうして、絵本の世界のなかに入っていき、そこから戻ってくる。この往還の体験は不可逆的である。絵本を読み終えたら、確かに子どもはもとの現実世界の自分の生活空間のなかに帰ってくる。しかし、もとの現実世界の日常を以前と同じように体験するわけではない。絵本の世界から日常へと戻ってきた子どもは、現実世界の日常のなかにもまた、絵本の世界に見出した驚異と不思議を発見して、とてつもない空想を現実を重ねながら遊ぶのである。

2. 3. モノクロームの絵本への没入

ベンヤミンによれば、絵本を子ども用の愛玩具か、あるいはせいぜい単なる教育的な道

具と見なすような当時の風潮に抗して、真に創造的で独立した意義をもった作品においては、画家が、子どもを侮って子ども扱いするようなことのない仕事をしている。

子どもがおとなに望んでいるのは、はっきりしたよくわかる描写であって、子ども用の描写ではない。子どもが一番望んでいないのは、おとなが子ども用と考えるような描写なのだ。（Benjamin, 1926/1969, S. 42. ベンヤミン, 邦訳, p. 16）

しかし、画家が誠意をもって創作し、積極的に子どもに働きかける創造的な仕事をしているときほど評価が難しい。つまり、文字教育や知識の習得、情操教育や社会的ルールの習得といった意図をもって絵本を子どもに与えようとするおとなの目からは、子どもの力強い想像力に呼応するような創造性を秘めた作品が、子どもの読者を相手にしたときにどのような力を発揮するのかが、なかなか見えないのである。絵本は子どもの想像力に働きかける強い喚起力をもつ一方、知育やしつけといった意図や単なる娯楽という見方しかもたないおとなには、絵本のこの力が実感できない。その理由に関しては、少し立ち入った説明が必要であろう。

優れた絵本画家が手がけた創造的な作品は、ベンヤミンが述べているように、一つの「芸術作品」である。そこでは、テキストとともに絵が、子どもに直接語りかけ、イメージを喚起しながら、子どもとの親密な結びつきのなかで、未知の世界を開示する。印刷技術と製本技術の発達にともなって、絵がどれほど子どもに語りかける力を発揮するかは、当然、違ってくる。技術が未熟な時代、制約の多いなかで画家が仕事をしていた時代には、絵本の絵にもそれに応じた制限とともに、特有の効果があつた。こうした効果について、ベンヤミンは次のように述べている。

子どもの想像は、色つきの銅板画を眺めているときには、夢見心地で自分自身の中に沈潜していくが、白黒の木版画の場合には、絵は冷静な散文となって、子どもを外の世界に誘い出す。白黒の絵は、記述を無理強いするような力を秘めていて、子どもの心のなかに言葉を呼び覚ますのである。（Benjamin, 1926/1969, S. 48. ベンヤミン, 邦訳, p. 26）

彩色が施された精緻な絵は、そこに付け加えるべき余白がほとんどないゆえに、子ども

を創造的にするよりもむしろ受動的な夢見心地の状態にさせ、イメージを喚起する力としての想像力は子ども自身のうちから創造的に湧くよりも、むしろ絵の方から子どもに向けて働いていく。それに対して、白黒の絵は、付け加えるべき余白が存分に残されているため、子ども自身の創意に富んだ想像力を促して、子どもが絵本の世界に入り込んで、自分自身で世界を彩色し物語を創造することを要請する。ベンヤミンの言葉でいえば、「白黒の絵の表面は、いわば暗示的なものとどまり、その結果、ある種の圧縮が可能になり、そういうわけで、子どもは絵に没入して詩作するのである」(Benjamin, 1926/1969, S. 48. ベンヤミン, 邦訳, p. 26)。

はたして白黒の絵が幼い子どもに好まれるのか、より適切に言えば、白黒の絵の絵本を読んでもらいながら、子どもは絵本の世界に入っていけるのか、おとなは迷うかもしれない。しかし、ベンヤミンと同様に、スミスも、彩色の有無は子どもの想像力のはばたきには無関係だという。

わたしたちは、幼い子どもたちの好みや偏見を、一般化して考えがちである。そして、子どもたちが白黒の絵は好きでないとか、強い原色が好きだとか、または、デザイン化された絵に彼らは“うんざりしている”とか言う。しかし、幼い子どもたちが生き生きとした強い期待の気持ちをもって本に向かうのを見ると、こうした考えは間違っているように思える。実際は、彼らは絵が物語を語ってくれさえすれば、その絵が好きになるのである。その絵が、ワンダ・ガーグの『100まんびきのねこ』のように白黒で描かれていようと、マージョリー・フラックの『アンガスとあひる』のようにベタ塗りの絵であろうと、『ピーターラビットのおはなし』のようにデリケートな水彩画であろうと、ウォルター・クレーンの『青ひげ』のように念入りなデザインであろうと、物語る絵であれば好きなのだ。(Smith, 1953/1967, p. 116. スミス, 邦訳, p. 224)

わたしたちおとなは、白黒の絵にはじめは違和感や物足りなさや、ときには暗さや寂しさを感じるかもしれないが、絵本に没入すると、そのような感じは一切払拭されているのを体験することがある。そして、絵本のページを繰っていくとき、絵が動き出し、鮮やかに色づいて次々に新しいイメージが喚起され、物語がおのずと語り出されて、そうして絵本の世界のなかに巻き込まれていくような体験をする。もし、そのように没入しようとしているとき、絵が説明的で精緻に描かれていたとしたら、絵そのものがさまざまなイメー

ジを与えて物語を紡いでくれるので、読者はその多彩なイメージと物語を絵のなかに探し出してそのつど受け取ればよい。しかし、白黒の絵は、読者自身が、絵に生き生きとした色彩と動くイメージを与え、物語らせるように働きかけるとベンヤミンは示唆する。こうして、読者は、絵が暗示するものに促がされて、自分のなかから多彩なイメージを喚起して絵のなかにそれを読み込み、自分で物語を紡いでいく。

実際、わたしたちはおとなになってからも、白黒の絵本の絵を通して、彩色されたもの以上に鮮やかに色づいた世界を体験することがある。優れた白黒の絵本は、記憶のなかでは、鮮やかな色を帯びて思い起こされもする。抑えた語り口の絵本から、無限に多様な物語を思い描いたりもする。これらが、絵本のもつイメージと物語の喚起力なのである。それにまっすぐに応じられるのが、子どもの想像力と好奇心、楽しみたい、知りたいという強い意欲であろう。読み手が子どもであるとき、おとなが余計な作為さえしなければ、子どもは教育的意図や常識の枠をもたずに活発な想像力と好奇心を躍動させて、絵本の世界の創造に主体的・能動的に参与するのである。

絵本の絵がもっているこのような積極的な喚起力こそ、寓意（allegory）とか象徴（symbol）と呼ばれるものの持つ力である。特に、寓意とは、道徳的・習慣的な教訓を含んだ絵画や説話だけを意味するのではなく、第一義的には物語や洞察を物語る表現であり、有意味な世界を認識させ理解させる表現である。こうした絵本を含む芸術作品の世界開示の力、物語的な意味を喚起する力を論証するために、ベンヤミンは、彼の時代にもなお支配的であったゲーテの芸術論、視覚論、文学論と対決し、ゲーテという巨人を批判しつつ、新たな批評のための視座を構築していく。この試みは、ゲーテに続くロマン主義の美学理論への批判をも射程に含んだものであり、絵本論にとどまらず、ベンヤミンの文芸批評と哲学全体を基礎づけるような壮大な意図を含んだものである。

絵本の絵が持つ喚起力について、ベンヤミンは特に「見る」ということ、つまり視覚のもつ力を掘り下げていくことによって、明らかにしていく。そこで問題となるのは、ゲーテの色彩論であり、ジャン・パウルのロマン主義的な美学理論である。それらを踏まえ、あるいは批判しながら、ベンヤミンは次のように述べている。

人間の身体は色を生み出すことができない。人間の身体が色に対応するのは、創造者としてではなく、色に反応してきらめく目をもつ受信者としてであり、受信のときに目は七色にまたたくのである。（実際、人間の側から言えば、見るということは、

意味の分水嶺である。見ることによって、形と色が同時に掴まえられるのである。こうして、見ることの右手には、能動的な通信能力が備わっている。すなわち、形を見ることが運動すること、聴覚と声である。見ることの左手は受動的であり、色を見ることがあって、それは、嗅覚や味覚などの感覚領域に属している。この二手のグループは、言語においては一つになっている。つまり、[aus]-sehen [見える－見る]、riechen [匂いがする－嗅ぐ]、schmecken [味がする－味わう] など、対象に関する自動詞的な用法と、主語である人間に関する他動詞的な用法とが、共存しているわけだ。) (Benjamin, 1926/1969, S. 52-53. ベンヤミン, 邦訳, pp. 34-35)

ベンヤミンのこの議論にしたがえば、形は「見る (sehen)」という他動詞的で能動的な活動によって捉えられる。しかし、色は、「見える (aussehen)」という自動詞的で受動的な感受によって捉えられるのである。「わたしは赤い花を見ている」というとき、「花」を見るのは「わたし」であり、「わたし」が見るのは「花」の形、形態、形相である。言い換えると、形相は、目的語である「花」の属性ではなく、「花」という実体はまさにその形相をとってこそ「花」であるという点で、目的語「花」の本質なのである。一方、「赤さ」は、形、形態、形相のように見られているのではなく、「その花は赤く見える」という仕方で、花がそれを見る者のうちに喚起する質感や情調を表わす。哲学者の上田閑照が挙げた表現を使えば、「私は鐘の音を聞く (私は聞きます、鐘の音を)」ということは、ベンヤミンの用語では、知覚の「右手」に属する他動詞的用法であり、これに対して、「鐘の音が聞こえる」ということは、「左手」に属する自動詞的用法である (上田, 1994, pp. 5-6)。ジョン・ロック以来の経験論の用語でいえば、形は対象そのものがもつ「第一性質」であり、色はそれを経験する者が対象に喚起されてそれに付与する「第二性質」なのである。

絵本の絵を見るということが問題になるとき、こうした「右手」「左手」の区別は、絵の喚起力の違いを明確にしてくれる。絵本を開いて、そこに描かれたものの形を見ることが、右手に属する。それは、読者がイメージを喚起する際に、その条件を提示し、どのようなイメージが喚起されるかについて制約を課している。見ることの「右手」の側には他動詞的な働きがあり、そこでは「わたし」が主語であり見る主体であって、「絵本」は観られる客体、対象である。一方、見ることの「左手」の自動詞の領域では、「絵本」が主語であり、それが読者である「わたし」にどう見えてくるかというところで、共感的なセンスや想像力が働く。

読者が形を見るとき、絵本の世界を構築する主導権は、画家が握っている。一方、白黒の絵が色づいて見えるということは、左手に属する。それは、受動的な働きでありながら、絵による条件づけと制約から離れて、自由にイメージを喚起する。読者に色が見えてくるとき、絵本の世界は読者自身が開示する。彩色が施された絵を見るときには、この自由な喚起に、絵からの条件づけがとれない、イメージの喚起が制約される。画家の技量や配慮が足りない場合、読者の想像力はそこでは能動的に自由にはばたくことができず、受動的なものとなる。

有能な色彩画家は、彩色された絵が課すこうした制約から、読者を自由にする能力をもっている。換言すると、画家がすべてを構築してしまう絵本は、優れた絵本ではない。それは、読者の想像力をひたすら受動的に与えられるままにしておくのである。テレビや動画サイトなどの圧倒的な影響力を行使する映像を見ている子どもの内面を想像すれば、この一方的な受動的情况がどのようなものか察することができるだろう。そこでは、すべての情報が映像から子どもへと一方的に注がれ、子どもの想像力は能動的に働き出すことがほとんどない。これに対して、優れた絵本には、いわば、画家の筆の及ばないところが大切に残されている。

ベンヤミンの念頭にあるのは、日本的な表現を使えば、作品の持つ「余情」であろう。あるいはそれは、「遊び」と呼んでよいかも知れない。それは、「ハンドルに遊びを残す」というときの「遊び」、つまり製作者が受け手の自在な活動のために残した余白であり、「読者と遊び心を共有する」というときの「遊び」、つまり、自由な想像を楽しむ精神同士の共鳴である。絵本の絵に最後の彩色を施すのは、実際にそれを描いた画家ではなく、それを見ながら様々なイメージを喚起する読者なのである。いわば、余白が物語る。ベンヤミン自身は、それを「子どもの遊びの精神（Geist der Kinderspiele）」と呼んでおり、「有能な色彩画家の感覚・感情」はそうした遊び心に相通じていることを示している（Benjamin, 1926/1969, S. 53. ベンヤミン, 邦訳, p. 37）。画家の遊び心を、子どもの読者は敏感に感じ取り、自由に想像力を働かせる。それゆえ、絵本は、馴染みのものでありながら、常に新しいイメージをとまなうのである。与えられたもの、既知のものから、自由に想像したもの、未知のものが絶えず生まれることが、絵本の絵の喚起力である。

当たり前の事物が、遊びのなかでその固有の形を超えて、様々な色を帯び、様々なイメージを喚起して、独特の物語世界を作っていくという経験は、子どもにしばしば見られることである。ごっこ遊びやみなし遊びを通じて、子どもは、そこにある事物、食器や積み木、

がらくたなどから、全く別のイメージを喚起して、一つの物語を紡ぎ出す。ベンヤミンは、こうした遊びの世界に見られる喚起力を、「想像力のなかの純粹な直観」と呼び、特に対象物がその対象物に固有の色を媒介にして子どものなかに多彩なイメージを喚起する例として、「シャボン玉、色水遊び、幻燈の濡れた色彩、水彩画、うつし絵」などを挙げ、それらの事物を体験するとき、「色はすべて翼をもち、事物の上に漂っている」と述べている (Benjamin, 1926/1969, S. 53. ベンヤミン, 邦訳, p. 37)。こうした遊びは、非常にプリミティヴでありながら、高度な感性と想像力によってのみなされるようなイメージと物語の喚起なのである。

即物的・客観的には、絵は、常に同一の固定された対象物である。しかし、「見る」ということによって、すなわちページをめくり絵本を読むことによって、この同一のものは絶えず新しい世界を開示する。絵本の魅力は、こうした世界開示の力、イメージを喚起する力、物語を絶えず新しく紡ぎ出す力を、読者に与えるのではなく、むしろ読者のうちから引き出すという点にある。

3. 子どもの内なる迷宮への行きて帰りし物語——マリー・ホール・エッツ『もりのなか』

ベンヤミンが、子どもは絵本のなかに入っていくと語り、瀬田がそれに呼応するように、絵本には読者を絵本の世界へと導き入れ、登場人物の冒険に巻き込み、再び現実の世界へと押し返すような物語構造に根差して、この往還運動を典型的に推進する「行って帰る」構造をもつものが多いと指摘したことを、この章では、具体的な例をもって考察してみたい。また、白黒の絵が、そのような絵本世界への没入にとって何の支障もないことも、合わせて示したい。

ここで取りあげるのは、瀬田やスミスが言及しているマージョリー・フラック (1897-1958) と同世代のアメリカの絵本作家、マリー・ホール・エッツ (1895-1984) である。白黒の単色表現から彩色画まで、多様な作風で子どもの世界を表現するあたたかいまなざしの絵本を作り続けたマリー・ホール・エッツは、ときおり子どもの世界というその主題を迷宮への降下として描いていたようにみえる。ことに、日本で長く愛されている代表作『もりのなか』 (Ets, 1944. 間崎ルリ子訳, 1963) やその続編の『またもりへ』 (Ets, 1953. 間崎ルリ子訳, 1969)、あるいは『わたしとあそんで』 (Ets, 1952. 与田準一訳, 1968) では、迷宮のモチーフが顕著に見られる。

この章では、『もりのなか』(図1)に見られる迷宮のモチーフを、この絵本が子どもの

読者を絵本のなかへといざなう視覚表現を中心に考察することにする。

迷宮とは、秘められた重大な何かを蔵した中心をもち、外部からは容易にその中心に到達しがたい構造をもつ小宇宙である。泉鏡花の短編『草迷宮』を扱った渋澤龍彦の「ランブの廻転」に、迷宮の心象を生涯追究し続けたマルセル・ブリヨンの迷宮についての次のような定義が引用されている。

迷宮に入りこむ旅人にとって、目的は部屋の中心、密儀の地下室へ到達することである。しかし、ひとたび到達したとき、彼はそこから脱出し、外部世界にふたたび戻らねばならぬ。つまり新しく誕生するわけだ。これがすべての密儀宗教、すべての宗派の行うことであって、ここでは迷宮への旅は、人間が新しくなって生まれ出る変身のための、必要欠くべからざる過程と見なされているのだ。(マルセル・ブリヨン「ホフマンスタールと迷宮」(渋澤龍彦, 1978/1985, p. 21 より引用))

紙のぼうしをかぶり新しいラッパをもった少年の「ぼく」が森の奥へ「さんぽ」に出かけるという『もりのなか』のモチーフを、灰島かりは「男の子の冒険」と評した(灰島, 2017, pp. 130-134)⁴⁾。男の子は、森で動物たちと遭遇し、彼らと一緒に奥へ奥へと進み、謎めいたうさぎとの無言の、しかし情愛のこもった出会いを経て、森の中心で誰かの残したピクニックのおやつや持ち寄った食べ物を食べて、輪になって「はんかちおとし」や「ろんどんばし おちた」をするという物語である。なぜ森の奥へ出かけるのか、ラッパで目を覚まされた動物たちとなぜ「ぎょうれつ」が始まるのか、なぜ森の中心で遊ぶのか、絵本にはこれらの行為の目的や理由についての説明は一切なされていないが、読者は誰もが当然のようにこの男の子の森への「さんぽ」の一部始終の行動を受け入れ、男の子や動物たちと一緒に森の奥へ分け入っていく。

巨木の幹と下草だけが白黒のコンテで描かれた森は奥深い陰影を秘めたように描かれ、周辺もたつぷりと余白を残していて、読者は男の子と一緒に絵本のなかに入りこんで彼の森のさんぽに同行しながらも、ページのこちら側からその情景をそっとのぞき込んでいるという、あちら側とこちら側の両義的なポジションを漂いながらこの絵本を見ることになる。



図1『もりのなか』表紙(マリー・ホール・エッツ 文・絵、間崎ルリ子訳、福音館書店、1963年)

絵本のなかにながら、ページのこちらからその情景をのぞき込んでいるという読者の微妙な視点は、白黒のコンテでたっぷりと余白をとって描かれたエッツの絵の視覚的な表現によってつくり出されている。読者を絵本のなかへ導くための視覚的なしかけを見るために、まずこの絵本の冒頭に注目したい。扉の絵でこちらを向いていた「ぼく」が（図2）、1ページ目では絵本の進行方向である次ページ側（横書きの絵本の右側）とはやや反対を向いており（図3）、次のページ「もりへ、さんぽに でかけました。」では読者に背中を向けて、絵本の奥へ、森の奥へと歩み入っている（図4）。この男の子の体の向き、進行方向が、読者を絵本のなかへといざなって、男の子とともに森の奥への「さんぽ」に一緒に連れ出すとともに、各場面をとりまく大きな余白が、男の子の「さんぽ」をページのこちら側から読者がのぞきこんでいるという効果を与えて、現実世界の側に読者がいることを感じさせている。この登場人物の体の向きは、読者である子どもが主人公と一体になって、あるいは主人公と一緒に、この絵本の世界へ、森のなかへと入っていくために重要な効果を及ぼしており、この先のページでも注目しておく必要がある。

登場人物の顔や体の向きや進行方向への動きが絵本の世界へといざない次の場面への動機となるという効果は、多くの絵本で使われている技法である。中川李枝子と大村（山脇）百合子の『ぐりとぐら』（福音館書店、1963年（1967年「こどものとも傑作集」））でも、表紙、扉、最初の見開きページにわたって、主人公たちが絵本の奥へ、森の奥へと出かけていく描写をエッツの『もりのなか』の最初の2つのページと同じ手法で描いているが、表紙画では野ねずみたちは次ページ側（横書きの絵本の右側）に向かって前進する方向で進み（図5）、扉絵で絵本の奥へと向きを変え（図6）、最初のページではもう顔を読者に見せず、「のねずみの ぐりとぐらは、おおきな かごを もって もりの おくへ でかけました。」という冒頭の言葉そのままに読者から遠ざかる方向で奥へと向かっている（図7）。この絵本を編集した松居直は次のように言っている。



図2 『もりのなか』 扉



図3 『もりのなか』 第1場面

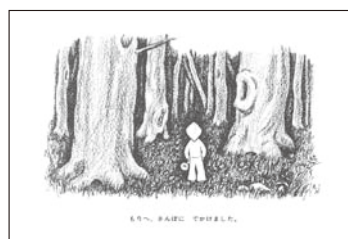


図4 『もりのなか』 第2場面



図5『ぐりとぐら』表紙



図6『ぐりとぐら』扉



図7『ぐりとぐら』第1場面 (2-3ページ)

さてこの辺で、絵本『ぐりとぐら』に入ってゆこう。〔中略〕この表紙のぐりとぐらは、次の扉のカットへとつながり、更に第一場面の後姿の二匹の野ねずみへと重なってゆく。そしてこの場面では、ぐりとぐらが“もりのおくへでかけました”という文に対応して、後姿にかかっている。これが正面を向いていたのでは、森から出てくるようにみえる。第一場面では、普通主人公の紹介をする意味で、どちらかという主人公を前向きに表現するのがよいが、この絵本では物語の関係で向こうへ歩いてゆくようにかくことが自然である。したがって表紙から扉へと繰り返される主人公の姿が大切な意味を帯びていることがわかる。(松居直, 1978, pp. 41-42)

読者を森の奥への旅に誘う視覚表現は、『ぐりとぐら』と同年同月に翻訳出版された『もりのなか』に通じるが、後者では、主人公の男の子は、次のページの方である右手へと前進しながら森のなかへ分け入るのではなく、最初のページでどちらかという前の扉のページの方へ退行するように体を向けながら、ページをめくると森の奥へと向きをかせ、こちらに背中を向けて木々のあいだに分け入っていく。この「男の子の冒険」は森への「さんぽ (a walk)」であり、未知の世界への前進ではなく、何かしら懐かしい既知の世界への戻り行きのような印象を与える。男の子の吹くラッパの音で目を覚まされた「大きな野性の雄ライオン (a big wild lion)」との遭遇に、子どもの読者は緊張を味わうだろう。しかし、この恐ろしい出会いは、すぐにライオンが男の子の「さんぽ」の同行者となることで楽しい道連れとの道行きに転じる。森で出会う動物たちのなかには危険な猛獣や言葉による意思疎通をしないようにみえる者たちもいて、遭遇する場面ではそれぞれが個性的な状況や表情を見せるが、どの動物たちも懐かしく、優しく、先に行くにしたがって出会う動物たちは、対応には微妙な難しさがともないような個性ある者たちになっていく。

絵本の物語は、男の子が動物たちと出会い、会話し、動物たちが男の子の「さんぽ」についてくる、ということのひたすらなくり返しによって進行する。くり返しは昔話から創作の物語まで広くみられる物語の基本構造であり、瀬田の言う「結晶構造」の骨格になる

ものだが、この絵本では森の奥へと進みつつ同じパターンを繰り返すという運動をなして、しかも同じところに戻ってくる完全に閉じた円環運動ではなく、動物との出会いをくり返しながらいつもそれまでとは違った新しい出来事に遭遇するという、円環的でありながら前進していく運動、つまり螺旋的な運動である。男の子の冒険譚は螺旋的に進行し、昔話や物語におけるくり返しの常套の回数である3回ではなく、少しずつ変奏を加えながら3の2倍の6回くり返されて、しだいに「ぎょうれつ」、つまりパレード (parade) が形成されていく。この前進的で円環的な螺旋運動が、全体として「行って帰る」というこの絵本の結晶構造の「行く」部分、いわば「往路」を形成していく。「さんぽ (a walk)」が次第に「ぎょうれつ (a parade)」に形成されていくことで、この「男の子の冒険」を特徴づけている、ある変化がもたらされる。つまり、危険と思われた出会いから次第ににぎやかになる「ぎょうれつ」が形成されていくことで、物語ぜんたいが未知の暗い森へと分け入る冒険譚から楽しくふしぎな非日常の特別なイベントへの入場を描く祝祭的な語りへと転じられるのである。

螺旋のモチーフは迷宮の特徴である。「迷宮は、それが蒼古たる宗教的慣習かもしれないが、少なくとも始原的芸術行為の記念物としてあらわれた場合には、そこに多少とも、しばしばきわめて単純なものであるにもせよ、螺旋の形態が認められる」(ケレーニイ, 1950/1996, 邦訳, p. 11) と神話学の泰斗カール・ケレーニイは言っている。動物に出会う男の子の「さんぽ」のこの往路の道行きは、ページのこちら側にいる読者の視点から見て、複雑で不規則なジグザグを描いている。最初のライオンに出会う直前のページでは読者に背を向けて向こうへと歩み入っていた男の子は (前掲、図4)、ライオンに出会うページになるとこちら向きにラッパを吹き鳴らしながら歩いてくる (図8)。「さんぽ」に合流したライオンとともにラッパをふきながら歩き出す男の子は相変わらずこちら向きに歩いてきて (図9)、次の場面でも男の子とライオンは奥から手前へと歩いてきながら水浴びするぞうのこどもたちに出会うが (図10)、その次に出会うくまたちは明らかに読者のいるページのこちら側を見て手をふりながら男の子と動物たちに話しかけ (図11)、こちら



図8『もりのなか』第3場面



図9『もりのなか』第6場面



図10『もりのなか』第8場面



図11『もりのなか』第12場面

側に向かって歩み寄ってきて、男の子たちの「さんぽ」に合流する。男の子たちは、くまたちに、ページのこちら側から奥に向かって近づいていく方向で出会うのである。次にカンガルーたちと出会う場面では、男の子たちはページの左側の外からカンガルーたちに近づいていくように見え、カンガルーたちもページの左側の外を振り返りながら男の子たちに話しかけている（図12）。読者の視点から見ると、男の子たちはひたすら奥へと進む道行きではなく、あちらを向き、こちらを向きながら進んでいるように見えるのである。ここまで、どの動物たちも笑顔で合流していて、初対面なのに懐かしさと親しみの情があふれているように感じられる。

続けて、池のそばの灰色のこうのとりと出会う場面では、男の子たちの一行は前ページから引き続いて左から右に画面を横切りながら、男の子だけがその列から離れて画面手前にいるこうのとりの方へと歩み寄っている（図13）。横書きの絵本では、この左から右へという流れが前進運動の基本的な方向であり、この前後の場面は右に向かう一行の列の流れと勢いをそのまま生かした進み方になっているように見える。こうのとりが加わったあとに出会うさるたちは、おそらく樹上から、下を通る一行に声をかけている（図14）。男の子たちの行進を見て「ぎょうれつだ！ りょうれつだ！（A parade! A parade!）」と叫んだのは、このさるたちである。カンガルーの一家が合流したところまでは、男の子たちの道行きは「さんぽ (a walk)」と呼ばれているが、2匹のさるたちが一行を「ぎょうれつ (a parade)」と呼び、この命名行為によって「ぎょうれつ」の形成が完遂される。さるたちと出会う場面では、男の子たち一行の姿は描かれていないが、さるたちが合流した場面で左から右への行列が見開き2ページにわたって描かれており、この場面につながる流れのなかで絵を読み進めていくと、カンガルーが合流してからずっと一行は左から右への流れに乗って進んでいると思われる。緊張する未知との遭遇場面が繰り返されて危険な冒険の予感も漂っていた男の子の「さんぽ」が、複雑に向きを変える螺旋的な道行きを経ながら祝祭的な行進に転じていくというこの物語の特徴的な転化が成し遂げられて、「ぎょうれつ」となった一行は、ラッパを吹いたり、ほえたり、はなをならしたり、うなったり、た



図12『もりのなか』第16場面

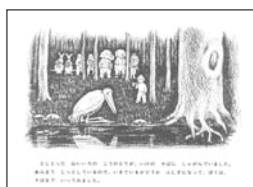


図13『もりのなか』第19場面



図14『もりのなか』第22場面



図15『もりのなか』第25場面

いこをたたいたり、くちばしをならしたり、さけびながらをたたいたりしながら、賑やかに迷宮の中心に入場していく（図 16）

その手前で、男の子は最後にうさぎと出会う。冒険はすでに祝祭へと転じているので、この出会いはもはや未知のものとの危険な遭遇ではなくなっている。むしろ、うさぎが登場するこの場面は、騒々しく近づくと消えてしまいそうな特別な相手に出会って、浮かれて高揚した行列が一斉に鳴りをひそめ、男の子も、おそらくは「ぎょうれつ」の動物たちも、読者も一緒に、沈黙のなかで心をしずめながらそっと語りかけるような、いたわりと期待に満ちた緊張の場面である。同じ作者の『わたしとあそんで』のしかのあかちゃんとの遭遇場面のように、動いたり音をたてたりしただけでこわれてしまいそうな、大切に微妙な存在に出会う輝きに満ちた場面である。

この場面では、男の子と動物たちの姿は描かれていないが、うさぎは読者から見てページのやや左側（絵本のページ繰りの進行方向とは逆側）にいて、さらに左側へと戻ろうとするかのように絵本の進行方向とは逆方向に体を向けながら、ページの右側の外（絵本の進行方向側）にいるであろう男の子と一向を振り返っている（図 15）。うさぎは、絵本の進行方向とは逆の過去の方、つまり退行する方向に逃げ去ろうとする者として、絵本の進行方向の先、つまりおそらくはうさぎから見て未来の方向にいる男の子と出会い、画面の右外の絵本の進行方向の先から、つまり未来の方向からそっと語りかける男の子の呼びかけに顔を向けている。うさぎは、何もいわずに男の子と一緒に「ぎょうれつ」の先頭に加わる。

誰かがピクニックをしたあとのある森の広場は、この絵本世界の中心であり、ここまで複雑に向きを変えながら進んできた男の子と動物たちは、空間も時間もジグザグの螺旋を描きながら進んできて、ここに辿り着いたのである。言い換えると、この絵本の描く「森のなか」ぜんたいが、秘められた中心をもつひとつの迷宮になっている。この『もりのなか』の中心部を矢野智司は「人間と動物とが分け隔てられることなくコミュニケーションが可能だった失樂園以前の『エデンの園』の回復された姿」（矢野, 2002, p. 232）と呼んでいる。このエデンの園のような森の中心は、すでに見たように、祝祭的な特別な場になっている。子どもたちの祝祭の中心は、食べることと遊ぶことである。男の子たちは動物たちがもちよったピーナッツやジャム、誰かがピクニックをしたあとで残していったアイスクリームやおかしを食べる。いずれも主食ではなく、おやつであり、生きるための日々の糧ではなく楽しみと喜びのための嗜好品である。食べて、みんなが満腹したのかどうかは分からないが、現実にはそのような場面に遭遇したら決して手を出さないような見ず知らずの人たち

が放置した食べ物を、男の子たちは互いに分けあって食べている。この森で出会うものは、生き物も食べ物も、一見異質で危険でありながら、祝祭的な場に転じたあとには、男の子にとってはなじみ深く安心できるものばかりであるかのようである。この場面では、枝の上から見下ろす、「ぎょうれつ」には加わっていないりすも描かれている。

ささやかだが楽園の喜びに満ちた食事のあとは、みんなが輪になって遊ぶ。「ぎょうれつ」になって進んできた男の子と動物たちが輪になって遊ぶということは、これ以上先へは進まないということである。彼らの螺旋的な行進は、文字通り円環運動に変わって、ここで完結する。渋澤龍彦が評論した泉鏡花の『草迷宫』において、迷宫の中心たる秋谷屋敷の座敷で回転するランプのように、この『もりのなか』の迷宫でも、その中心に辿り着いた者は永遠を象徴するような円環運動に出会うのである。ここがこの絵本のクライマックスであり、そこでは、迷宫の中心で、永遠に持続する円環的な時間・空間にいるかのように動物たちと輪になって遊ぶ子どもの姿が、「はんかちおとし」と「ろんどんばし おちた」の2場面にわたって描かれている(図17, 18)。この絵本の「行って帰る」という構造において、主人公たちと読者がそこに行って、そこから帰ってくる場所は、永遠の円環運動を描きながら子どもが動物たちと遊ぶ祝祭的な迷宫の中心である。

男の子たちが最後にかくれんぼをする場面で、うさぎを除く動物たちは森のなかに消えていく。彼らはこの男の子のなかに棲んでいるアルテル・エゴ(他なる自己、自己の内なる他者)なのかもしれない。森の中心で輪になって遊ぶ動物たちとの遊びは、男の子にとって、自分自身のなかの懐かしくて大切な場所へと退行し、そこでさまざまな他なる自己と交わり、和解して、現実の世界へと戻ってくるための秘儀だといえるかもしれない。

それにしても、動物たちがかくれたあとにも残っていたあの無言のうさぎは、最後にどこに消えたのだろうか。森の大木の幹でかくれんぼの鬼となった男の子が数を数えているあいだ、うさぎは右方向を向き、男の子の足元とその横に落ちているラッパに鼻先を向けて、うずくまっているように見える(図19)。そして、次の場面で男の子が数え終わって顔をあげたときには消えている(図20)。出会ったときには、迷宫の最深部近くにいて、退行

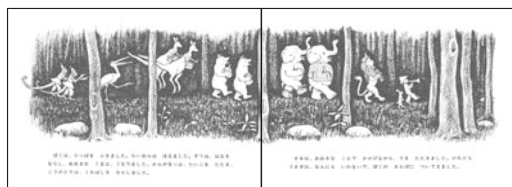


図16 『もりのなか』第27場面



図17 『もりのなか』第12場面



図18 『もりのなか』第12場面

迷宮神話の典型として知られるギリシア神話のテーセウスによるミノタウロス退治では、名工ダイダロスの築いた迷宮に入っていくテーセウスは、迷宮の中心でミノタウロスと対面して目的を果たしたあとで迷宮から脱出するために、アリアドネから授けられた赤い糸玉を手にし、入口にその端を結び付けて迷宮へと入っていった。『もりのなか』の男の子も、困難な帰路を辿るために、「アリアドネの糸」のような現実世界の側からの導きが必要とされているが、この絵本では、この現実世界へと連れ戻す「アリアドネの糸」の役割を演じるのは、森の外から男の子を探しに来た「おとうさん」である。「おとうさん」に肩車されて現実世界へと帰還していく男の子は、帰路の困難をこの「おとうさん」の迎えと肩車によって克服しており、物語としてもそこで語るべきことや描写すべきことは何ももたない(図 21)。「行きて帰りし物語」では、帰路には何の冒険もなく、ただ、無事に帰っていくための確かな手段が示されれば十分なのである。その先は子どもの読者も、主人公



図21 『もりのなか』 第34場面

たちとともに、一気に絵本の終わりへ、現実世界の方へと帰っていく。

男の子は肩車されながら、「みんな まっててね。また こんど、さんぽに きたとき、さがすからね！（Don't go away! I'll hunt for you another day when I come for a walk in the forest.）」と、森で出会った動物たちに、つまり自己の内なる迷宮で出会い和解した他なる自己たちに呼びかける（図 21）。その呼びかけを残して、男の子と父親の姿は森の彼方へ消えていく。こうして無事に現実に帰還する父子を描いて、この絵本は終わり、男の子たちとこの迷宮の森の中心まで分け入った子どもの読者も、我に返るかのように現実世界に戻ってきた自分を見出す。

子どもが遊ぶ世界を迷宮のモチーフで描いているところに、この作家の力量と特徴があるように思える。エッツの絵本は、『もりのなか』も、『わたしとあそんで』も、迷宮のモチーフを生かした絵本である。森のなかで動物たちと輪になって遊ぶ永遠の子どもがいる。それは、悪夢のような迷宮ではなくて、子どもならきっと誰でも心のなかにもっているような大事な迷宮である。

主人公に同化したままでは、読者も、森のなかで動物たちといつまでも遊ぶ円環のなかから返れなくなってしまう。しかし、自分のなかの子どもを絵本のなかに残して、絵本のこちら側に返ってくるような「アリアドネの糸」があって、それは『もりのなか』の、現実の世界からやってきた「おとうさん」であったり、『わたしとあそんで』の最後のページに描かれた、女の子や動物たちと読者とを手前でぎっくりと分ける有刺鉄線だったり、『またもりへ』の「笑い」と「おとうさん」であったりする。読者に、あなたのいる場所はこの絵本のなかの、動物たちと永遠に遊ぶ主人公がいるこの木立ちのなかの懐かしくあたたかい場所ではなくて、ページの手前のそちら側だ、と絵本のなかから迷宮世界と現実の世界とを区切って見せるような線が、『わたしとあそんで』の後半に描かれている池の手前の有刺鉄線の意味であろう。

『もりのなか』の父親にしろ、『わたしとあそんで』の最後に描かれている画面手前の有刺鉄線にしろ、『またもりへ』の「笑い」にしろ、そのような存在は主人公たちと一緒に迷宮の中心で動物たちと遊んでいたはずの読者の興をさまし、我に返らせ、自分はこの円環運動の世界に永遠に遊ぶ動物たちとは異質の存在なのだと知らしめる。現実世界はそちら側だ、と読者を絵本の内側から押し返す。だからこそ、エッツも、帰路は最小限の描写だけでほとんど描いていない。しかし、このように最小限の簡潔さで帰還する場面を描ききることは、この物語の結晶構造を完結させるためにとても大事なことである。子どもの

読者は、自分のなかの他なる自己、自分のなかの永遠の子どもの部分を絵本のなかの大事な世界に残しておいて、我が子を肩車する父親の確かな歩みとともに現実の自分に帰っていける。加速していく日常の時間へ、自分の時間を取り戻しながら、帰っていくことができる。いつかまた、ページを開くときがきたら、あの迷宮の中心で輪になって遊ぶ自分のなかの子どもたちのような懐かしい動物たちに会える。あの不思議な魅力に満ちた世界の迷宮のような複雑な道行きの果てにある中心部でいつまでも子どものまま永遠に円環運動をする自分の分身のような動物たちに、この絵本を読んでもらうたびに、また出会う。

『もりのなか』は、森のなかへ、迷宮のなかへと、読み手を誘う「行きて帰りし物語」である。そこには、子どもの孤独があり、冒険があり、彼らの出会いがあり、危険と不安が喜びと楽しさに転じるような冒険から祝祭への転換があり、すべてを包む優しい愛が満ちていて、そして最後に現実の世界に帰らせてくれる「アリアドネの糸」が描かれている。この絵本の白黒の絵が最大の効果をおよぼすのは、この点である。大きな余白に囲まれた白黒の絵は暗示的で、子どもの読者自身がその世界に没入し、迷宮に分け入りながら色を加え、読者自らが物語を紡いで詩作するような、想像力を喚起して迷宮の奥へといざなう絵なのである。

4. まとめ——絵本のなかに入っていく現実の世界へ帰ってくる道行きの物語

おとなのわたしたちが子どもに絵本を読むとき、子どもたちがぐっと絵本のなかに入ってきているという手ごたえを実感する瞬間がある。ベンヤミンは、この絵本の世界への没入体験を、絵本を子どもに読むおとなの側からの視点ではなく、絵本の世界に入っていく子どもの側の視点から描くことのできた、稀有な批評家である。しかし、わたしたちもおそらくはベンヤミンが用いたのと同じ方法で、絵本の世界に入っていく子どもの体験を追体験することができる。子ども時代に読んでもらった懐かしい絵本を手にとって、読んでくれた懐かしい人の声と口調を想起しながらページを繰りつつ絵をじっくり見て、想起された世界の断片的な記憶をつなぎながら新たに語り出せばいいのだ。これが、ベンヤミンが用いたであろう方法、つまりスミスのいう「記憶」という方法に、矢野がいう芸術家の創造を重ね合わせる方法ではないだろうか。

しかし、この方法には決定的な限界がある。この限界は、あふれるような懐かしさの感覚のうちに示されている。懐かしさは、なじんで愛着を抱いたものに回帰する際の感情だが、喪失の感覚と表裏一体である。古い絵本を開いて懐かしさに浸るとき、おとなになったわたしたちは、もはや子どものように新鮮で創造的で発見的なまなざしで、その絵本の

なじみの世界を細部に至るまで探求することはできないということを実感させられる。子どもは、絵本のようななじみ深く愛着のある事物や世界に触れるたびに、何度でもくり返し新しい感覚でその世界を享受できる。子どもには、その世界がまさに「今、ここ」にアクチュアルに現前し、未知の未来へといざなっているのだ。一方、おとなは記憶という方法でこの世界を再訪するとき、その世界が、もはや「今、ここ」ではなく、子どもだったときの自分とともに、かつての、あのなじみ深い場所に過ぎ去っていることを実感しながら、かつて生き生きと現前した絵本の世界の余韻を味わい、その痕跡を辿り、まるで廃墟を再訪したときのように、過ぎ去った世界のなかを歩いているのだ。

しかし、この方法にはまた、大きな可能性がある。ベンヤミンやプルーストやナボコフのように卓越した「記憶」の想起能力をもつ人でなくても、懐かしい世界を新鮮な感覚で享受することのできる体験の通路がある。それは、子どもと一緒に読むということである。自分の内なる子どもではなく、現役の、今まさに子ども時代を生きている子どもと絵本体験を共有するような、親密で楽しさや驚きに満ちた絵本の読みあいを行うことである。そのとき、過ぎ去った世界が、まったく新しい様相で、活気と不思議に満ちて、新たに現前するだろう。それはおそらくスミスが「想像」と呼んだ方法であり、子育て家庭や保育現場において日々当たり前のようになされている体験である。子どもが、あるいは子どもだった自分がどう絵本を読むのかを内側から知るには、絵本を読むおとなが、読みながら、感性を子どもの高みにまで高め想像力をはばたかせて、子どもと一緒に絵本のなかに入っていくという道教の道士の術をやっただけなのではない。

注

- 1) リリアン・スミス (Smith, Lillian) の *The Unreluctant Years* から本論文に引用した箇所の翻訳は、拙訳である。訳出の際には、邦訳のリリアン・H. スミス (2016), 『児童文学論』(石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男訳, 岩波現代文庫, 岩波書店 (単行本, 岩波書店, 1964)) を参照した。引用箇所の注記には、この邦訳の該当箇所を示したが、訳文はいくらか異なっている。
- 2) ヴァルター・ベンヤミン (Walter Benjamin) の *Über Kinder, Jugend und Erziehung* から本論文に引用した箇所の翻訳は、拙訳である。訳出の際には、邦訳のヴァルター・ベンヤミン (1981), 『教育としての遊び』(丘澤静也訳, 晶文社) を参照した。引用箇所の注記には、この邦訳の該当箇所を示したが、訳文はいくらか異なっている。

- 3) ごっこ遊びなどのための「スクリプト（台本）」としての絵本に関しては、麻木（2012）が示唆に富む。
- 4) 灰島かりは、エッツの『もりのなか』を「男の子の冒険」と評したのと対照的に、『わたしとあそんで』を「女の子の冒険」と評している（灰島，2017，pp. 134-139）。

謝辞

『もりのなか』（マリー・ホール・エッツ 文・絵，間崎ルリ子訳，福音館書店，1963年）、ならびに『ぐりとぐら』（中川李枝子 文，大村百合子 絵，福音館書店，1963/1967年）の画像掲載を許諾してくださった著作権者と福音館書店ライツ事業室の担当者に感謝いたします。

引用文献

- ・浅木尚実（2012）．「幼児のごっこ遊びの展開と絵本～『ちいさいしょうぼうじどうしゃ』の「対照的直接法」と「スクリプト機能」～」．『白百合女子大学児童文化研究センター研究論文集』，（15），pp. 21-38.
- ・Benjamin, Walter. (1969). *Über Kinder, Jugend und Erziehung: Mit Abbildungen von Kinderbüchern und Spielzeug aus der Sammlung Benjamin*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (Original article published 1926) ((ヴァルター・ベンヤミン (1981). 『教育としての遊び』．丘澤静也訳，晶文社))
- ・Ets, Marie Hall (1944) *In the Forest*. Viking Press. (マリー・ホール・エッツ (1963). 『もりのなか』．間崎ルリ子訳，福音館書店)
- ・Ets, Marie Hall (1953). *Another Day*. Viking Press. (マリー・ホール・エッツ (1969). 『またもりへ』．間崎ルリ子訳，福音館書店.)
- ・Ets, Marie Hall (1952). *Play with Me*. Viking Press. (マリー・ホール・エッツ (1968). 『わたしとあそんで』．与田準一訳，福音館書店)
- ・灰島かり (2017). 『絵本を深く読む』．玉川大学出版部．
- ・カール・ケレーニイ (1996). 「迷宮の研究——ある神話的観念の線反射としての迷宮」．種村季弘訳．『迷宮と神話』，種村季弘，藤川芳朗訳，弘文堂，pp. 1-100. (Kerényi, Karl (1950). *Labyrinth-Studien, Labyrinthos als Linienreflex einer mythologischen Idee*. Rhein-verlag)
- ・松居直 (1973). 『絵本とは何か』．日本エディタースクール出版部．
- ・松居直 (1978). 『絵本をみる眼』．日本エディタースクール出版部．

- ・松居直（1995）.『絵本・ことばのよろこび』. 日本基督教団出版局.
- ・松居直（2004）.『絵本の現在 子どもの未来』新装版. 日本エディタースクール出版部.（初版, 1992）
- ・松岡享子（2017）.『えほんのせかい こどものせかい』. 文春文庫. 文藝春秋.（単行本, 日本エディタースクール出版部, 1987）
- ・中川李枝子（2018）.『本・子ども・絵本』新版. 文春文庫. 文藝春秋.（単行本, 大和書房, 1982）
- ・中川李枝子, 大村百合子（1967）.『ぐりとぐら』. こどものとも傑作集. 福音館書店.（月刊「こどものとも」93号, 1963）
- ・瀬田貞二（1980）.『幼い子の文学』. 中公新書, 中央公論社.
- ・瀬田貞二（1985）.『絵本論——瀬田貞二 子どもの本評論集——』. 福音館書店.
- ・渋谷龍彦（1985）.『思考の紋章学』. 河出文庫, 河出書房新社, p. 21.（単行本, 1978年）
- ・Smith, L.（1967）. *The Unreluctant Years*. New York: Viking Press.（Original work published 1953）（リリアン・H. スミス（2016）.『児童文学論』. 石井桃子, 瀬田貞二, 渡辺茂男訳, 岩波現代文庫, 岩波書店.（単行本, 岩波書店, 1964）
- ・上田閑照（1994）.『経験と自覚』. 岩波書店.
- ・渡辺茂男（2016）.『心に緑の種をまく——絵本のたのしみ』. 岩波現代文庫. 岩波書店.（単行本, 新潮社, 1997）
- ・矢野智司（2002）.『動物絵本をめぐる冒険』. 勁草書房.
- ・矢野智司（2003）.「子どもの遊び体験における創造的瞬間」. 佐藤学, 今井康雄編.『子どもたちの想像力を育む——アート教育の思想と実践』. 東京大学出版会, pp. 56-72.

The World of Picture Books as a Labyrinth: A Study of Ets' *In the Forest* Based on the Works of Benjamin, Seta, and Matsui

Murata, Yasuto*

In the history of modern picture books that surpasses 120 years, picture book research and picture book theories began in earnest only in the 1950s. Most of the 20th century picture book theories revolved around story picture books for children. There is a kind of metaphorical insight, which many of the theories have in common. It is the insight that little children enter the world of picture books.

The expression, “entering the world of picture books,” even if it is a metaphor, is often used by many picture book researchers. The premise of this metaphor is that the picture books have a world of their own. Picture books have the function of disclosing a microcosm, into which the young readers enter in a certain way.

The objective of this study is to decipher the structure of a picture book that evokes the work of imagination, as shown by this metaphor. In Chapter 1, we will consider the study of picture books, the methodological difficulties in discussing how children read picture books, and the setting of problems for the respective purpose. In Chapter 2, we examine the discussions of the German philosopher Walter Benjamin, who was the first person to elaborate upon the metaphor of children's entering into the world of picture books. In Chapter 3, we will examine a picture book written by Marie Hall Ets, the representative artist of picture books in 20th century United States, to discuss the structure of picture books that invite young readers into its respective world, which is like an attractive microcosm, and lead them back to the actual world again. In the final chapter, a summary has been provided to bring to notice the possibilities and limitations of the metaphorical understanding that children will enter the world of picture books.

キーワード：絵本, 迷宮, 結晶構造, 行きて帰りし物語, 想像力

*Nagoya Ryujo Women's University